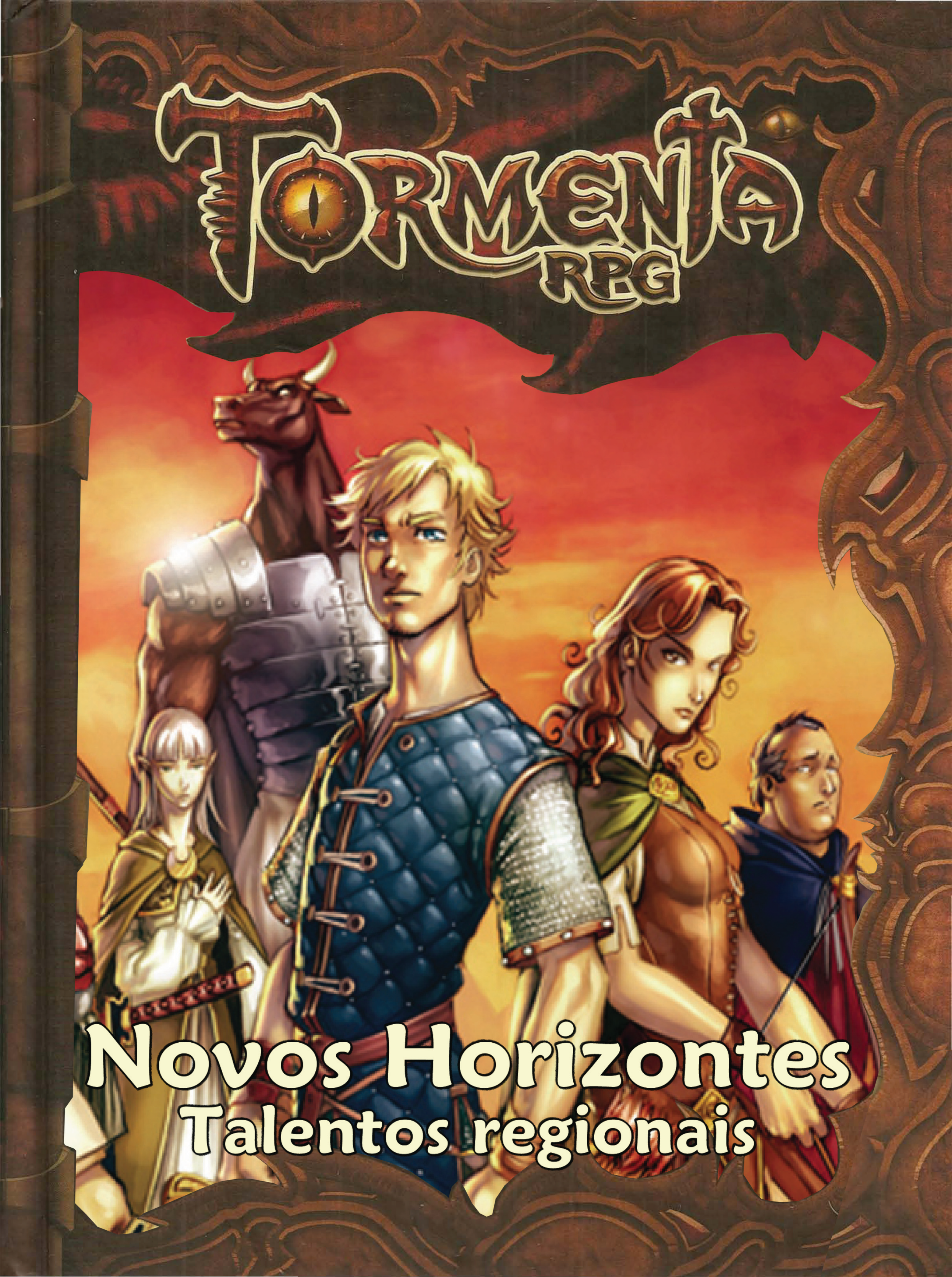

Tormenta RPG
Novos Horizontes
Talentos regionais

TORMENTA RPG

Finalmente chegamos a terceira e última parte de nossa série de resgates. Resolvi terminar a serie com o texto *Novos horizontes*.

Inicialmente os talentos regionais apareceram na revista *Tormenta* n° 9 na matéria *Talentos nativos* assinada por Paladino*. Depois disto foram publicados no *Tormenta D20*, mas muitos deles eram fraquinho e facilmente esquecidos, foi então que o site de *Tormenta* publicaram uma matéria em três partes chamada *Novos horizontes* contendo grandes alterações nos Talentos regionais, mas como vocês devem estar cansados de saber o site se foi junto com todo o conteúdo exclusivo...

Quem conhecia bem o texto antigo vai perceber que eu adaptei-o para as novas regras do *Tormenta RPG* sendo a maior alteração a exclusão do Talento Conquista da Magia que dava a goblins e minotauros a capacidade de conjurar magias arcanas, algo redundante nas novas regras.

Assim terminamos nossa série por aqui, alguns devem ter percebido que foi rápido, para um blog que se propunha a publicar artigos mensais as três matérias levaram menos de um mês, mas isso é porque já estava tudo digitado precisando apenas fazer uma atualização de regras, logo foi muito fácil.

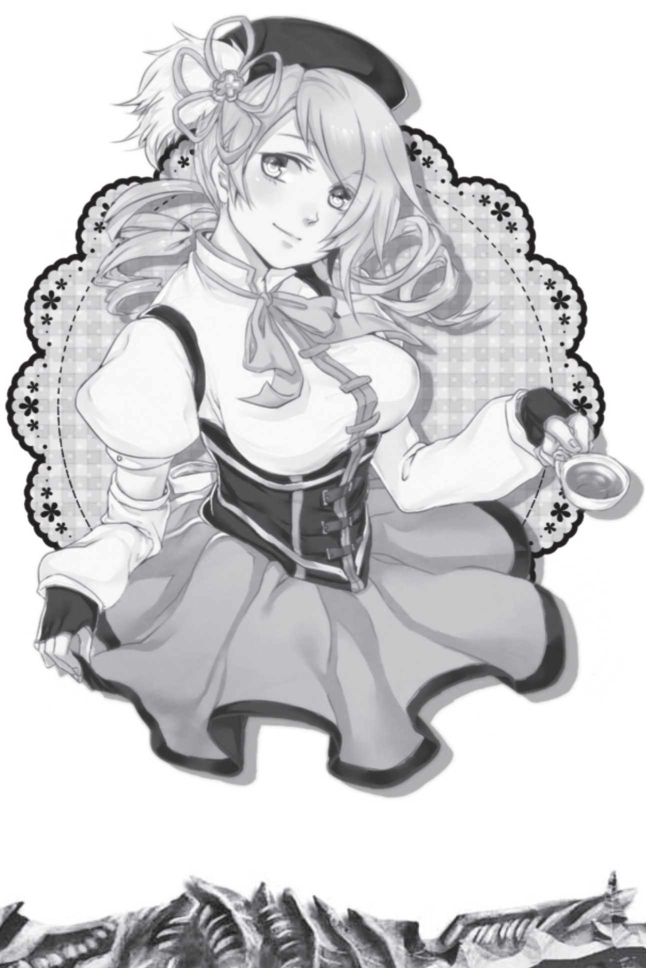
Eu ainda estou na vontade trazer de volta as fichas e histórico dos Sumo-sacerdotes que apareceram na 1ª edição de *O panteão* e depois nunca mais, mas isto não deve acontecer tão cedo porque não tenho colaboradores e prefiro mil vezes trabalhar no meu próprio conteúdo.

Para aqueles que me acompanharam ou que estão lendo pela primeira vez apenas desejo que continuem lendo as matérias do RPG & Chá preto e comentem quando puderem.

SASCHA BORGES LUCAS



Para usar esse artigo você precisa ter sobre a mesa os seguintes livros, *Tormenta RPG* e *O Reinado* (versão 3d&t ou d20)



Nota: A matéria na revista Tormenta é assinada por Paladino, mas não sei dizer se Marcelo Cassaro foi o único a usar esse pseudo-nome, ou se outras pessoas o fizeram. Também não consegui confirmar quem fez o texto Novos Horizontes, na duvida dei a autoria ao autor da matéria original, se eu estiver errado por favor me avisem e mil perdões ao autor original

Sumário



Talentos Regionais

A ideia de talentos regionais em TORMENTA foi usada pela primeira vez no antigo suplemento *O Reinado.* Os talentos regionais – talentos que dão habilidades ligadas à cultura e à tradição de um determinado lugar – são uma maneira muito interessante de se diferenciar personagens de acordo com sua história e o local de onde vieram. Afinal, um guerreiro de Yuden e um guerreiro de Hershey certamentemente devem ter suas diferenças!

Quando as regras de TORMENTA foram atualizadas para a versão 3.5 do Sistema d20 os talentos regionais mantiveram as mesmas descrições. No entanto, com o passar do tempo, algumas ideias mais interessantes surgiram, e agora chegou a hora de mostrá-las! A seguir você irá encontrar uma revisão de todos os talentos regionais do cenário; vários deles tiveram suas descrições alteradas, para tornar suas habilidades mais legais e mais úteis, enquanto outros mudaram completamente. As versões dos talentos regionais a seguir atualizam e substituem aquelas encontradas no livro *Tormenta D20: Guia do Jogador*, e são consideradas as versões oficiais* a partir de agora.

Talentos Regionais

Um talento regional é ligado a uma região específica, e só pode ser adquirido por personagens nativos desta região. Para ser considerado nativo, o aventureiro deve ter nascido ou sido criado ali durante a maior parte de sua juventude.

Todo personagem recebe, no 1º nível, um talento regional ligado à região da qual ele é nativo; note que este não é o mesmo talento que todo PJ recebe no 1º nível, mas sim um talento adicional. Um personagem é livre para adquirir outros talentos regionais, desde que sejam da região da qual ele é nativo (Personagens nativos de Collen, Doherimm ou Tapista não recebem mais dois talentos regionais automaticamente; assim como os personagens de outras regiões, agora eles só recebem um talento regional.)

Foco em Perícia: qualquer personagem pode escolher este talento como seu talento regional, representando o aprendizado de alguma habilidade ou profissão comum em sua terra. O mestre pode proibir perícias que sejam consideradas incomuns na região – como Identificar Magia em Portsmouth ou Conhecimento (religião) em Salistick, por exemplo.

Terreno Familiar: qualquer personagem pode escolher este talento (descrito abaixo) como seu talento regional, representando a familiaridade com certo tipo de ambiente onde cresceu. Um personagem também pode, se quiser, ter sua cidade natal como Terreno Familiar (em geral, apenas não-aventureiros têm uma cidade como Terreno Familiar).

Talentos regionais para nativos de fora do Reinado, como bárbaros das Montanhas Sanguinárias ou nômades do Deserto da Perdição, serão descritos em suplementos futuros. Por enquanto, use Foco em Perícia ou Terreno Familiar como o talento regional desses personagens.

Lista de Talentos Regionais

Cada nação do Reinado é uma região diferente. A lista a seguir mostra os talentos regionais de cada um dos vinte e oito reinos.

Ahlen: Bairrista, Esperteza, Impostor, Intolerância, Trapaceiro.

Bielefeld: Cavaleiro Nato, Educação de Cavaleiro, Patriota, Valoroso.

Callistia: Amigo das Águas, Histórias de Pescador, Paciente.

Collen: Olhos Aguçados, Olhos Especiais, Paciente.

Deheon: Aventureiro Nato, Cosmopolita, Patriota, Prece para Valkaria, Prosperidade.

Doherimm: Arma de Família, Caminho para Doherimm, Intolerância, Lutar em Formação, Mestre Armeiro, Patriota.

Fortuna: Conhecimento de Lendas, Pacifismo, Supersticioso.

Hershey: Comerciante Nato, Hospitalidade, Pacifismo, Prosperidade.

Hongari: Hospitalidade, Paciente, Pacifismo, Prece para os Mortos.

Khubar: Amigo das Águas, Barbarismo, Criar Tatuagem Mágica, Fúria Leal, Tatuagem Mística.

Lomatubar: Pioneiro, Resistência a Doenças, Sangue Orc, Valoroso.

Montanhas Uivantes: Arma Dupla, Barbarismo, Fúria Leal, Resistência a Frio.

Namalkah: Barbarismo, Cavaleiro Nato, Fúria Leal, Vínculo com Cavalo.

Nova Ghondriann: Hospitalidade, Pacifismo.

Petrynia: Aventureiro Nato, Comerciante Nato, Conhecimento de Lendas, Contador de Histórias, Impostor.

Pondsmânia: Amigo Invisível, Conhecimento de Fadas, Conhecimento de Magia, Furtividade das Fadas.

Portsmouth: Bairrista, Faro para Magos, Patriota.

Salistick: Ateu, Autoconfiança, Médico Nato, Pacifismo, Resistência a Doenças.

Sambúrdia: Amigo das Árvores, Arma Dupla, Comerciante Nato, Prosperidade.

Sckharshantallas: Bairrista, Herdeiro do Dragão, Inimigo de Dragões, Valoroso.

Tapista: Bairrista, Intolerância, Lógica Labiríntica, Lutar em Formação, Patriota.

Tollon: Amigo das Árvores, Arma de Madeira Mágica, Pioneiro, Resoluto.

Trebuck: Patriota, Resistência a Tormenta, Valoroso.

Tyrondir: Inimigo da Aliança Negra, Prosperidade.

União Púrpura: Arma Dupla, Barbarismo, Fúria Leal, Resoluto.

** Isto era o que estava escrito no texto original do site. os talentos aqui foram revisados para se adequarem ao **Tormenta RPG** e ainda não são oficias.*

Wynlla: Conhecimento de Magia, Mago Nato.

Yuden: Bairrista, Intolerância, Lutar em Formação, Patriota.

Zakharov: Arma de Família, Armeiro Dedicado, Colecionador de Armas, Mestre Armeiro.

Descrição dos talentos Regionais

Cada uma das nações integrantes do Reinado de Arton tem sua própria identidade, suas características únicas. O mesmo vale para seus habitantes, sejam eles aventureiros ou não. A seguir estão descritos mais de 50 talentos regionais para nativos do Reinado. Note que as versões encontradas aqui atualizam aquelas encontradas no livro Tormenta D20: Guia do Jogador... A não ser que você prefira as versões antigas, é claro. Quem decide o que vale no seu jogo é você!

Amigo das Águas [Callistia, Kubar]

Você viveu boa parte de sua vida em contato com rios ou o mar, e se sente muito à vontade na água.

Benefício: quando estiver nadando, você percorre metade de seu deslocamento com uma ação de movimento, ou todo seu deslocamento com uma ação de rodada completa. Além disso, não sofre nenhuma penalidade por lutar debaixo da água com armas de corte ou concussão.

Amigo das Árvores [Samburdia, Tollon]

Você viveu muito tempo nas florestas, e conhece seus caminhos como poucos.

Benefício: você consegue atravessar terrenos cobertos de vegetação no seu deslocamento normal. Além disso, recebe +2 de bônus de esquiva na CA quando estiver em terreno de floresta.

Amigo Invisível [Pondsmânia]

Uma pequena fadinha invisível segue e ajuda você. Às vezes...

Pré-requisitos: Car 13, Foco em Perícia (Enganação).

Benefício: uma vez por dia, como uma ação padrão, você pode pedir ajuda para seu companheiro invisível. Faça um teste de Carisma (CD 10). Se você for bem-sucedido, pode conjurar uma magia de 1º nível, como uma habilidade similar a magia. A CD para resistir a magia será 11+seu modificador de Carisma. Uma vez que você tenha pedido ajuda, só poderá pedir novamente no dia seguinte, independente de ter sido bem-sucedido ou não.

Arma de Família [Doherimm, Zakharov]

Como herança de família, você recebeu uma arma com a qual tem uma ligação especial. O poder da arma aumenta à medida que você fica mais experiente.

Benefício: você recebe uma arma mágica com +1 de bônus. No 5º nível, e a cada 5 níveis subseqüentes, o bônus da arma aumenta em +1, até um máximo de +5 no 20º nível. Você pode escolher se cada ponto de bônus da arma será um bônus de melhoria ou uma habilidade especial.

Arma de Madeira Mágica [Tollon]

Você possui uma arma de madeira tollon, e sabe usar muito bem armas desse material.

Benefício: você ganha uma arma de madeira tollon à sua escolha. Além disso, recebe +1 de bônus nas jogadas de dano sempre que estiver usando uma arma desse material.

Armas Dupla [Montanhas Uivantes, Sambúrdia, União Púrpura]

Você é habilidoso no uso de armas duplas.

Pré-requisito: Combater com Duas Armas.

Benefício: você não sofre nenhuma penalidade por usar uma arma dupla para realizar um ataque adicional.

Normal: um personagem que tenha o talento Combater com Duas Armas sofre -2 de penalidade ao usar uma arma dupla para realizar um ataque adicional.

Armeiro Dedicado [Zakharov]

Para você, usar as armas que você mesmo cria é uma questão orgulho!

Pré-requisito: treinado em Ofícios (armeiro).

Benefício: você recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque quando usa uma arma feita por você mesmo.

Ateu [Salistick]

Você acha impossível que qualquer magia venha dos deuses.

Benefício: você adiciona o seu nível de personagen em testes de resistência contra magias divinas.

Autoconfiança [Salistick]

Sua extrema falta de fé nos deuses torna você mais confiante em sua própria força e capacidade.

Benefício: você recebe +1 de bônus em todos os testes de esistência.

Aventureiro Nato [Deheon, Petrynia]

Você é um indivíduo muito capaz, com inclinação natural para ser um aventureiro.

Benefício: você recebe +1 de bônus inerente em um valor de habilidade.

Bairrista [Ahlen, Portsmouth, Sckarshantallas, Tapista, Yuden]

Você é teimoso, chato e cabeça dura. E tudo tem que ser do seu jeito!

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Intimidação, e +1 de bônus em testes de resistência de Vontade.

Barbarismo [Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]

Raças à sua descendência, proveniente de antigos povos que habitavam (ou ainda habitam) a região, você tem afinidade com os modos bárbaros.

Benefício: todas as perícias da lista do bárbaro são perícias de classe para você.

Especial: se você for um bárbaro, não use o benefício descrito acima. Em vez disso, você recebe uma perícia treinada adicional.

Caminho para Doherimm [Doherimm]



Você sabe como percorrer os intrincados caminhos que levam ao reino secreto dos anões, e também evitar seus perigos.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Percepção e Sobrevivência em terrenos subterrâneos, e +1 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas nativas de ambientes subterrâneos.

Cavaleiro Nato [Bielefeld, Namalkah]

Você passou muito tempo aprendendo como conduzir uma montaria em batalha.

Benefício: você pode escolher 10 em testes de Cavalgar, mesmo quando ameaçado ou sob efeito de distrações. Além disso, uma vez por rodada pode fazer um teste de Cavalgar para substituir o resultado de um teste de resistência de Reflexos em que você ou sua montaria tenham acabado de falhar. Esta habilidade só pode ser usada se você estiver montado, e se aplica tanto a você quanto à sua montaria.

Colecionador de Armas [Zakharov]

Você conhece diversos tipos de armas, e gosta de todas.

Benefício: a penalidade que você sofre nas jogadas de ataque por empunhar uma arma que não saiba usar diminui para -2.

Normal: um personagem empunhando uma arma que não saiba usar sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque.

Conhecimento de Fadas [Pondsmânia]

Você ouviu contos de fada quando criança. Isto é, muito mais que o habitual.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Conhecimento (arcano) e Identificar Magia, e +2 de bônus em testes de resistência contra magias ou efeitos de Encantamento.

Conhecimento de Lendas [Fortuna, Petrynia]

Seu reino cultiva uma antiga tradição de lendas e mitos.

Benefício: você possui a habilidade de classe *Conhecimento de Bardo*, como se fosse um bardo com seu nível de personagem.

Especial: caso já possua esta habilidade, recebe um bônus de +4 em seus testes.

Conhecimento de Magia [Pondsmânia, Wynlla]

A magia é tão comum em sua terra natal que você está habituado a lidar com ela.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de Identificar Magia, e esta se torna uma perícias de classe para você.

Contador de Histórias [Petrynia]

Graças ao costume de contar histórias e exagerar lendas dos habitantes de seu reino, você consegue mentir facilmente, e é muito bom em improvisar e inventar na hora.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Enganação. Além disso, uma vez por dia pode realizar novamente uma jogada de Blefar que recém tenha feito. Você é obrigado a ficar com a nova jogada, mesmo que ela seja pior que a jogada original.

Cosmopolita [Deheon]

Você cresceu em uma das grandes cidades do Reinado, onde a cada dia surge algo novo, e já viu de tudo.

Benefício: escolha duas perícias. Estas perícias se tornam perícias de classe para você, independente de sua classe.

Criar Tatuagem Mágica [Khubar]

Você conhece os segredos das tatuagens de Khubar.

Pré-requisito: treinado em Ofícios (tatuagens).

Benefício: você pode fazer tatuagens mágicas em uma criatura (incluindo você). Fazer a tatuagem leva um dia, e você deve pagar um custo em PO (para agulhas e tintas especiais) e em XP. No fim do dia, você deve fazer um teste de Ofícios (tatuagens); se fracassar não consegue fazer a tatuagem, e perde metade da PO e da XP que deveria gastar. As tatuagens que você pode fazer, e os seus respectivos custos, estão descritas abaixo:

Tatuagens Simples (CD do teste de Ofícios 15, 100 PO, 250 XP)

+2 pontos de vida;
+1 de bônus de resistência em um tipo de teste de resistência;
+2 de bônus em uma perícia;

Tatuagens Médias (CD do teste de Ofícios 20, 250 PO, 500 XP)

+1 de bônus de sorte nas jogadas de ataque;
+1 de bônus de deflexão na CA;

Tatuagens Complexas (CD do teste de Ofícios 25, 500 PO, 1000 XP)

Resistência a magia +2;
+2 de bônus de melhoria em uma habilidade;
Redução de dano 2/–.

Uma tatuagem é permanente, e uma criatura pode ter no máximo três tatuagens. Um dissipar magia conjurado sobre uma criatura que tenha tatuagens pode removê-las como se fossem magias. Considere que o nível de conjurador da tatuagem é o nível que o personagem que a criou tinha quando fez a tatuagem.

Educação de cavaleiro [Bielefeld]

Você segue as tradições e os valores da cavalaria.

Pré-requisito: tendência Leal.

Benefício: Conhecimento (nobreza e realeza) e Diplomacia são perícias de classe para você, e você recebe +2 de bônus em testes de resistência contra magias e efeitos de medo.

Esperteza [Ahlen]

Não é fácil passar você para trás!

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Intuição, e +2 de bônus em testes de Oniciativa.

Faro para Magos [Portsmouth]

Os habitantes de seu reino nativo são ensinados a desconfiar de magos.

Benefício: você pode fazer um teste de Intuição (CD 20) sempre que ver alguém capaz de conjurar magias arcanas. Se o teste for bem-sucedido, você descobre que a pessoa ou criatura em questão tem poderes mágicos, e recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra as magias arcanas dela.

Fúria Leal [Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]

Mesmo que seu comportamento tenha mudado do selvagem para o civilizado, você ainda consegue manifestar sua antiga fúria bárbara.

Pré-requisitos: ser um ex-bárbaro, tendência Leal.

Benefício: você ainda é capaz de usar sua fúria. A penalidade na Classe de Armadura que você sofre por usar fúria diminui para -1.

Normal: um bárbaro que se torne leal perde sua habilidade de fúria.

Furtividade das Fadas [Pondsmânia]

As fadas sabem ser tão furtivas que conseguem sumir completamente quando querem!

Benefício: você pode ficar invisível (como na magia *invisibilidade maior*) por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de personagem. Você pode dividir a quantidade total de rodadas em quantos usos quiser. Este talento conta como uma habilidade sobrenatural, e usá-lo é uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

História de Pescador [Callistia]

Você conhece as criaturas das águas, e sabe como lidar com elas.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Percepção, além de +2 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus de esquiva na CA, contra criaturas aquáticas.

Herdeiro do Dragão [Sckharshantallas]

Você tem um pouco do poder do dragão-rei em seu sangue.

Pré-requisito: capacidade de conjurar magias arcanas espontaneamente.

Benefício: a CD dos testes de resistência de suas magias arcanas aumenta em 1.

Hospitalidade [Hershey, Hongari, Nova Ghondriann]

O povo de sua terra natal é educado, amistoso e tolerante. Até demais.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de Diplomacia e Obter Informação, mas sofre -1 de penalidade em testes de Blefar e Intimidação.

Impostor [Ahlen, Petrynia]

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades que não tem. E você finge tão bem que consegue fazer essas coisas!

Pré-requisitos: Car 13, Foco em Perícia (Blefar).

Benefício: você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Blefar. Você pode usar este talento um número de vezes por dia igual ao seu bônus de Carisma.

Inimigo da Alaiança Negra [Tyrondir]

Devido à ameaça de Thwor Ironfist, você aprendeu a lutar contra goblins, hobgoblins, bugbears e orcs os soldados da Aliança Negra.

Benefício: você recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra goblinóide.

Inimigo de Dragões [Sckharshantallas]

No reino de Sckharshantallas muitas pessoas aprendem a lutar contra dragões. seja para lutar contra rivais de Sckhar, seja para tentar destruir o próprio!

Benefício: você recebe +4 de bônus nas jogadas de dano contra criaturas do tipo dragão.

Intolerancia [Ahlen, Doherimm, Tapista, Yunden]

Você tem um gênio terrível, e não confia em ninguém. Tem suas vantagens, no entanto...

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de Intimidação e Intuição, mas sofre -1 de penalidade em testes de Diplomacia e Obter Informação.

Lógica Labiríntica [Tapista]

Por estar acostumado à complicada arquitetura dos minotauros, você jamais se perde em labirintos e túneis, além de ter se tornado muito mais disciplinado.

Benefício: você é imune à magia *labirinto*, e recebe +2 de bônus em testes de resistência contra efeitos e magias de ação mental.

Lutar em Formação [Doherimm, Tapista, Yunden]

Você recebeu treinamento militar, e sabe lutar em formação com outros soldados.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: se você estiver adjacente a um aliado que também possua este talento, recebe +1 de bônus em suas jogadas de ataque e em sua CA.

Mago Nato [Wynlla]

Todos em seu reino nativo sabem muito sobre magia, mesmo que não estudem sobre ela. Quando estudam, então...

Pré-requisito: capacidade de conjurar magias arcanas.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Identificar Magia, e gamnah +1 Ponto de Magia. Se você tiver mais de uma classe que conjure magias arcanas, este talento só irá conceder a magia adicional para uma delas.

Médico Nato [Salistick]

Graças à avançada ciência médica em seu reino, cujos habitantes rejeitam os clérigos e sua magia de cura, você tem habilidades médicas superiores.

Pré-requisito: treinado em Cura.

Benefício: como uma ação de rodada completa, você pode realizar um teste de Cura (CD 15) em uma criatura. Em caso de sucesso, o alvo recupera 1d4 pontos de vida. Para cada 5 pontos pelo qual o resultado do teste exceder a CD, o alvo recupera 1d4 pontos de vida adicionais. Por exemplo, com um resultado 27, o alvo recupera 3d4 pontos de vida. Você só pode usar esse talento uma vez por dia em uma mesma criatura.

Mestre Armeiro [Doherimm, Zakharov]

Você aprendeu as técnicas secretas de seu reino para forjar armas de grande qualidade.

Pré-requisito: treinado em Ofícios (armeiro).

Benefício: você pode forjar armas magistrais. Uma arma magistral funciona como uma arma obra-prima, exceto que ela concede +2 de bônus de melhoria nas jogadas de ataque, e custa 600 PO a mais que uma arma normal.

Olhos Aguçados [Collen]

Você tem habilidades visuais superiores.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Percepção, e ignora a primeira penalidade por incremento de distância quando estiver realizando um ataque à distância.

Olhos especiais [Collen]

Você tem habilidades visuais especiais.

Benefício: escolha um dos poderes descritos ao lado.

● **Visão na penumbra:** você enxerga duas vezes mais longe em condições de pouca iluminação.

● **Visão no escuro:** você é capaz de enxergar em preto e branco na escuridão completa, a até 18m.

● **Visão mágica:** você está permanentemente sobre o efeito da magia *detectar magia*.

● **Visão do invisível:** você está sempre sobre o efeito da magia *ver o invisível*.

Especial: você pode adquirir este talento duas vezes, escolhendo uma habilidade diferente da segunda vez.

Paciente [Callistia, Collen, Hongari]

Em seu reino natal, paciência e tranqüilidade são virtudes importantíssimas.

Benefício: você pode gastar uma ação de rodada completa para se preparar calmamente para a tarefa que vai realizar. Se fizer isso, recebe +2 de bônus em todos os testes de perícias que realizar na rodada seguinte.

Pacifismo [Fortuna, Hershey, Hongari, Nova Ghondriann, Salistick]

Você vem de um reino que abomina a violência e a guerra, preferindo sempre a resistência pacífica ou a diplomacia.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Diplomacia, e ganha 2 pontos de vida adicionais.

Patriota [Bielefeld, Deheon, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Trebuck, Yunden]

Você é extremamente orgulhoso de sua pátria e sua gente, e acredita que é capaz de sobrepujar qualquer desafio.

Benefício: duas vezes por dia, você pode ganhar +2 de bônus em qualquer teste de habilidade ou perícia, jogada de ataque ou teste de resistência. Você deve usar esta habilidade antes do mestre determinar se a jogada ou o teste foi bem-sucedido ou não.

Pioneiro [Lomatubar, Tollon]

A colonização de seu reino foi difícil, e até hoje muitos dos habitantes sabem sobreviver nos ermos.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe +1 de bônus em testes de resistência de Fortitude. Além disso, enquanto estiver em uma área selvagem, recebe +2 de bônus em testes de Atletismo.

Prece Para os Mortos [Hongari]

Por influência dos deuses Hyninn e Thyatis, você conhece uma prece que permite conversar com os mortos.

Benefício: você pode conjurar *falar com os mortos* uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Prece para Valkaria [Deheon]

Você pode fazer uma prece à deusa Valkaria para que uma pessoa ou criatura mortalmente ferida consiga se salvar.

Benefício: você pode rezar à deusa para que alguém que você está vendo e que está morrendo (com PV negativos) recupere 1d8+1 pontos de vida. Isto exige uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Carisma (CD 10). A cada vez que você utiliza este talento no mesmo dia, a CD do teste de Carisma aumenta em 5.

Prosperidade [Deheon, Hershey, Sambúrdia, Tyrondir]

Graças à grande riqueza de seu reino nativo, você tem melhores recursos financeiros.

Benefício: você recebe 300 PO extras em seu dinheiro inicial. Além disso, todo mês você recebe uma quantidade de PO igual a 100 vezes o seu nível de personagem. O



dinheiro pode vir da sua família, de uma guilda de mercadores, do conselho da cidade, ou de qualquer outra fonte. De acordo com o mestre, o dinheiro pode não estar disponível dependendo do lugar onde você estiver – por exemplo, é pouco provável que você consiga receber o dinheiro se estiver no meio do Deserto da Perdição!

Resistência a Doenças [Lomatubar, Salistick]

Graças aos cuidados medicinais que você recebeu durante a infância, você é saudável e muito resistente a doenças.

Benefício: você recebe +1 de bônus em testes de resistência de Fortitude, e é imune a doenças normais.

Resistência a Frio [Montanhas Uivantes]

Você está habituado à vida dura no frio e no gelo.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de resistência contra efeitos e magias de frio.



Resistência a Tormenta [Trebuck]

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta, que atualmente ataca as fronteiras de seu reino nativo, você é mais resistente a seus efeitos.

Benefício: você recebe +4 de bônus em testes de resistência contra efeitos provocados pela Tormenta e contra os ataques especiais de criaturas do subtipo lefeu.

Resoluto [Tollon, União Púrpura]

Você vem de uma terra rústica, que cria pessoas firmes e resistentes.

Benefício: você recebe +5 pontos de vida.

Sangue Orc [lomatubar]

Há gerações o povo de seu reino convive com orcs, e um de seus ancestrais era dessa raça. Se você é um meio-orc, este talento indica que você tem ainda mais sangue orc do que o normal.

Pré-requisito: raça humano.

Benefício: uma vez por dia, você pode ganhar +2 de bônus na Força. Este bônus dura por 1 minuto.

Supersticioso [Fortuna]

O povo de Fortuna tem o costume de fazer diversos tipos de simpatias contra o azar. De vez em quando elas funcionam!

Benefício: uma vez por dia você pode fazer as simpatias que conhece. Se você o fizer, jogue 1d10 e consulte a tabela abaixo. Os efeitos duram até o fim do dia.

d10	Efeito
1	*Pfff* (nada acontece)
2	*Conhecimento ampliado* (+3 de bônus nos testes de uma perícia a sua escolha)
3	*Aviso de Nimb* (+1 de bônus na CA)
4	*Sortudo* (+1 de bônus nos testes de resistência)
5	*Ataque certeiro* (+1 de bônus nas jogadas de ataque)
6	*Força de Tauron* (+1 de bônus nas jogadas de dano)
7	*Duro na queda* (+3 pontos de vida temporários)
8	*Sorte grande* (+4 de bônus de melhoria em um valor de habilidade à sua escolha)
9	*Oops* (-4 de penalidade em um valor de habilidade escolhido aleatoriamente)
10	Jogue duas vezes, ignorando quaisquer 10 rolados.

(Todos os bônus recebidos são do tipo sorte.)

Tatuagem Mística [Khubar]

Em seu reino, todos possuem tatuagens de significado religioso. As suas tatuagens, no entanto, são especiais, e você tem algum poder místico por causa delas.

Pré-requisitos: Con 13, Sab 13.

Benefício: escolha uma das seguintes magias: *ajuda*, *auxílio divino* ou *escudo da fé*. Você pode conjurar a magia escolhida uma vez por dia, com nível de conjurador igual ao seu nível de personagem, como uma habilidade similar a magia.

Terreno Familiar [Todos]

Escolha um tipo de terreno entre deserto, floresta, montanhas, pântano, planície, selva, tundra, aquático ou subterrâneo. Você é mais habilidoso neste tipo de terreno.

Benefício: você recebe +2 de bônus em testes de Furtividade e Percepção e +2 de bônus de esquiva na CA, quando estiver no tipo de terreno escolhido.

Especial: você pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. A cada vez que você o escolhe, ele se aplica a um tipo de terreno diferente. De acordo com o mestre, você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... No entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão, como as Montanhas Sanguinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Trapaceiro [Ahlen]

Após crescer em um reino de pilantras e mentirosos, você aprendeu alguns de seus truques.

Pré-requisito: Int 13.

Benefício: você pode adicionar seu bônus de Inteligência em todos os seus testes de Enganação e Obter Informação.

Valoroso [Bielefeld, Lomatubar, Sckharshantallas, Trebuck]

Os aventureiros do seu reino se preparam para lutar contra criaturas mais poderosas do que eles.

Benefício: você recebe +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano contra criaturas com ND maior do que o seu nível.

Vinculo com Cavalo [Namalkah]

Você e sua montaria são quase irmãos.

Benefício: você recebe a habilidade de classe *Companheiro Animal.* Considere que seu nível é a metade para determinar os poderes dele. Seu companheiro animal é um cavalo de guerra (leve ou pesado, a sua escolha).

Especial: se você já tiver esta habilidade de classe companheiro animal, não use o benefício descrito acima. Em vez disso, se o seu companheiro animal for um cavalo de guerra, considere que você tem 3 níveis a mais para determinar os poderes dele.

PALADINO



Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Th e following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Defi nitions: (a)"Contributors" means the copyrightand/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages),potation, modifi cation, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifi cally excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or eff ects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identifi ed as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifi cally excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translateand otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. Th e License: Th is License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affi x such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Off er and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi cient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. Th e use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. Th e owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identifi cation: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so aff ected.

13. Termination: Th is License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

